

## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Perancangan animasi untuk The Grovvs merupakan salah satu bentuk pengembangan dalam ranah pertunjukkan musik bagi *management* The Grovvs, mengingat sebelumnya The Grovvs sudah pernah menampilkan visual panggung walau hanya terbatas pada menampilkan logo (tanpa animasi). Melalui penelitian ini, kita mampu melihat bahwa animasi 2D mampu 'melengkapi' sebuah pertunjukkan musik, melalui gerak, warna dan bentuk yang diiringi nada, melodi, tempo ataupun lirik tertentu. Kehadiran visual memberikan nilai tambah bagi sebuah pertunjukkan musik. Audiens yang hadir tidak hanya mengalami pengalaman mendengarkan yang baik, namun juga pengalaman 'melihat visualisasi' dari musik yang dibawakan. Secara mendetail, melalui penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Visual panggung tidak hanya dapat kita saksikan melalui properti dan penataan cahaya (*lighting*) panggung, namun juga lewat animasi yang ditampilkan pada LED *screen* atau pun proyeksi cahaya dari proyektor. Selain itu, dengan penggunaan *software* yang tepat, mampu memberikan kita berbagai pengalaman untuk menyaksikan animasi yang berbeda-beda. Resolume Arena 6 memungkinkan hal tersebut, pengembangan 1 video animasi dengan berbagai efek-efek yang disediakan. Dengan begitu, selalu ada ruang yang diberikan untuk eksplorasi visual dan memberikan pengalaman menyaksikan visualisasi musik yang beragam dari sebuah lagu/musik.
2. Dalam penelitian ini, para audiens yang menyaksikan visualisasi musik dalam format animasi 2D dalam penampilan The Grovvs menilai bahwa visualisasi tersebut berjalan dengan sangat baik, dibuktikan dengan indeks rata-rata responden mencapai 89,5%. Kuesioner yang telah diisi oleh 26 responden dari pihak *management* The Grovvs dan audiens menyebutkan bahwa instrumen yang sangat baik terdapat pada bagian bumper opening

visual panggung dan animasi *looping* logo The Grovvs, terilai 93,1%. Sementara, instrumen terendah dari kuesioner tersebut berada pada angka 82,3% yang mana masih dalam kategori sangat baik, diperoleh pada instrumen penerapan efek *strobe* dalam visual panggung.

3. Sementara, dari segi penggarapan teknis animasi 2D, para ekspertise dari berbagai disiplin ilmu kreatif (mayoritas merupakan berfokus pada *motion grapher*) pun beranggapan bahwa animasi visual panggung telah dilakukan dengan teknis yang tepat dan menghasilkan *output* visual yang sangat baik, dengan indeks rata-rata mencapai 82%. Dari hasil tersebut, para ekspertise menilai bahwa penggunaan teknik *keyframe* pada lirik lagu "Happier Times" dan penerapan efek *Terrain* dan *Recolor* pada tahap *live-compositing* lagu "Take It Slow", merupakan dua instrumen teknis yang paling unggul (sangat baik) dengan nilai 92,5%. Sekaligus perlu disadari bahwa, *mapping area* dari proyeksi visual yang ditampilkan masih dapat terus dikembangkan, mengingat instrumen tersebut memperoleh nilai terendah sebesar 60%.
4. Melalui teknik *motion graphic*, peneliti mendapat temuan bahwa dalam ranah visualisasi musik, sebuah karya animasi tidak selalu terikat pada kaidah bentuk/visual tertentu. Visual yang ditampilkan bisa dalam berbagai bentuk, seperti lekukan garis, gradasi warna, putaran partikel, penggunaan icon, permainan lirik lagu, kerlipan cahaya dan sebagainya yang masih memiliki *mood*/tema/konsep yang sama atau mendekati lagu/musik/melodi/irama/tempo yang dimainkan. Visualisasi musik merupakan salah satu bidang yang masih bisa terus dikembangkan. *Motion* grafis menawarkan opsi tak terbatas bagi pengembangan dari setiap aset visual yang kita miliki.

## 5.2 Saran

Melalui proses penelitian yang telah berlangsung, peneliti mendapatkan beberapa saran/masukan yang sangat membangun dan tentunya dapat berguna bagi ranah visualisasi musik melalui pendekatan animasi 2D, teknik *motion graphic*. Ada pun saran dari pihak ekspertise dan dari peneliti, sebagai berikut

1. Visualisasi panggung akan jadi lebih sedap dipandang jika dalam memproyeksikan animasi memperhatikan/menyesuaikan *area mapping* (luas bidang yang dapat diproyeksikan).
2. Animasi dan visualisasi musik sangat menarik, sesuai dengan persona band dan lagu yang dibawakan. Sebagai pengembangan, pengalaman menyaksikan animasi yang *'immersive'* bersama audiens dapat mulai diterapkan melalui visual yang menampilkan animasi dalam format 3D. Hal itu tentu bisa menambah *value* sebuah pertunjukkan musik.

